

# ČÁST PRVNÍ: AUDIO-VIZUÁLNÍ SMLOUVA

## Kapitola první: Promítání zvuku na obraz

### 1. Audio-vizuální iluze

Sál zhasne a film začíná. Nebo, dobrá, u sebe doma, nebo na cestách, zmáčkneme tlačítko Play. Na plátně či obrazovce, větší či menší, se začnou střídát obrazy, hrubé i tajemné: filmová projekce, velké detaily. Traumatizující scény obětovaných zvířat. Ruka probitá hřebem. A márnice, v které již běží přirozený čas. V ní vidíme dítě, jež zprvu považujeme za další mrtvolu, které se náhle pohne, obrátí se na břicho, čte knihu, přiblíží dlaň k povrchu plátna a pod tou rukou jako by se zformovala tvář překrásné ženy.

Inu, co že jsme to „viděli“? Je to úvodní sekvence filmu Ingmara Bergmana *Persona* (1967), ta, která byla mnohokrát rozebírána v knihách, ve školních hodinách i na internetových fórech. No a film by se mohl odvíjet dál a...

STOP!

Přetočme Bergmanův film na začátek a jen tak, zcela jednoduše, vypneme zvuk. A podívejme se na tu sekvenci znovu, zkusme zapomenout, co jsme již viděli. A to, co vidíme teď, bude náhle jiné.

Tak třeba záběr s probitou rukou: v tichu vyplyne na povrch, že šlo o tři samostatné záběry, což jsme nerozeznali, neboť byly propojené zvukem. (**obr. 1**) A hlavně, bez ruchů působí probitá ruka nehmotně. Ozvučená vypadá skutečně a budí hrůzu. Obrazy z márnice? Bez zvuku, který je propojoval (kapání vody), v nich rozpoznáme jen sled statických fotografií, vzájemně izolované části lidských těl, oddělené

v prostoru i čase. A chlapcova pravá ruka bez chvějivého tónu, doprovázejícího její pohyb, už nezhmotňuje tvář, její gesta jsou náhodná, bezúčelná. Sekvence ztratila svůj rytmus i jednotu. Byl snad Bergman přeceňovaným režisérem? Skrývá snad zvuk vyprázdňenost obrazu?



Obr. 1: Jeden ze tří záběrů na hřebem probitou ruku ve filmu *Persona*.

Podívejme se vzápětí na úsek z *Prázdnin pana Hulota* (1953): v malém plážovém městečku nás rozesmívají drobné gagy. (**obr. 2**) A baví nás i smrtelně vážné výrazy rekreatantů, kteří nevypadají pobaveně, ale spíš ustaraně.



Obr. 2: *Prázdniny pana Hulota*. Podezřavé pohledy v obraze, hra a oživení ve zvuku.

Tentokrát odstraníme obraz, a ejhle! Jako by se před námi odvíjel jiný film, „viděný“ pouze našima ušima: křik dětí, bavících se a hrajících si, hlasy znějící exteriérem, celý svět hry a zábavy. Je tam, ve zvuku, a přece není!

A teď vraťme Bergmanovi jeho zvuk a Tatimu jeho obraz a vše se vrátí do starých kolejí. Probitá ruka na pohled odpudí, dítě stvoří tváře, luffáci vypadají přihloupale a ruchy, kterým jsme v nepřítomnosti obrazu nevěnovali zvláštní pozornost, z obrazu vystupují jako komiksové bubliny.

Jen teď už jsme četli a slyšeli jinak.

Film, umění obrazu: je to jen iluze? Jistě, ale co když to platí i naopak? A o tom právě budeme mluvit v této knize: o audio-vizuální iluzi.

Iluzi, kterou najdeme, pro začátek, v srdci nejsilnějšího ze vztahů mezi zvukem a obrazem. Iluzi (předvedenou výše na Bergmanovi) jménem *přidaná hodnota*.

## 2. Přidaná hodnota: definice

Slovy *přidaná hodnota* míníme tu hodnotu informační i výrazovou, již zvuk obohacuje obraz, k němuž je připojen tak, že na první pohled uvěříme, že tato informace či zvuk je „přirozenou součástí viděného“, respektive že je plně obsažena v obraze samém. Tak je snadné získat pocit, krajně nespravedlivý, že zvuk je nedůležitý nebo „nadbytečný“, že jen zdvojuje význam, který ve skutečnosti prohlubuje či přímo vytváří, ať už sám o sobě, nebo svou odlišností od toho, co vidíme v obraze.

Fenomén přidané hodnoty je zvláště zjevný v kontextu synchronnosti zvuku a obrazu, v principu *synkreze* (viz kapitola třetí), kde umožňuje vytvořit nezbytné těsné spojení mezi tím, co slyšíme, a tím, co vidíme.

Zejména vše, co na plátně šokuje – pády či výbuchy, více či méně předstírané nebo proběhnuvší s využitím méně odolných materiálů, získají díky zvuku na uvěřitelnosti, naberou skrze zvuk požadovanou hmotnost.

Ale začněme od začátku. Na nejjednodušší úrovni funguje přidaná hodnota už mezi textem a obrazem.

Proč začínáme úvahami o textu? Protože většinová kinematografie je *blasostředná*, a přesněji dokonce *slovostředná*.

### 3. Hodnota přidaná textem

#### 3.1 Hlasostřednost a slovoštědnost jako součást lidství, a tedy i kinematografie

Tvrdit, že zvuk v kinematografii je zpravidla vococentrický – hlasostředný –, je totéž jako vzpomenout, že téměř vždy, když je hlas součástí zvukové stopy, je postaven do popředí, vyčleněn z proudu ostatních zvuků. Na natáčení se kvalita zaznamenaného zvuku zpravidla měří tím, jak čistě je zaznamenan dialog, tedy hlas; a při mixu stává hlas v centru dění, jako sólista, kterému všechny ostatní zvuky, hudba i ruchy, pouze sekundují.

Hlasostředností myslíme proces, díky němuž z mnoha současně slyšených zvuků hlas spolehlivě přitáhne a vede naši pozornost. Ostatně stejným způsobem ve filmovém obraze přitahuje oko diváka lidská tvář. Tento vococentrismus lze specifickými postupy zrušit nebo omezit, jak popíšeme v kapitole osmé.

To ovšem neznamená, že by v klasických hlasostředných filmech ostatní zvuky, zejména hudba a ruchy, byly nedůležité. Znamená to jen to, že operují na méně vědomých úrovních.

Důsledkem je rovněž, že většina technického pokroku, týkající se nahrávání kontaktního zvuku na natáčení (vývoj nových mikrofonů a bezdrátových systémů), se soustřeďuje na záznam dialogu. Tak určitě – a nejde primárně o záznam vzdechů a výkřiků, ale o hlas jako o nositele verbální informace. Takže onen vococentrismus, hlasostřednost, o níž mluvíme, je v praxi téměř vždy totožná se slovoštědností – verbocentrismem.

Nicméně je-li filmový zvuk hlaso- či slovoštědný, je takový zejména proto, že přesně takoví jsou i lidé ve svém běžném, každodenním chování. Je-li hlas slyšen, lhostejno kým, třebaš i v hlučném prostředí, jako by sám vystoupil ze svého akustického okolí (šumu větru, hudby, zvuků dopravy nebo ropotu hlasů většího množství lidí) a zachytil, soustředil na sebe jeho pozornost. Teprve potom se od tohoto hlasu může posluchač nanejvýš vědomě odpoutat, zejména pokud hlas už zná a ví kdo a o čem mluví.

Pokud tedy hlasy mluví v jazyce, jemuž posluchač rozumí, nejdřív bude vnímat význam slov a k ostatním aspektům hlasového projevu přejde, až když je jeho touha po porozumění smyslu uspokojena. Čte-li

však podtitulky (které, vzhledem ke stručnosti nezbytné pro okamžitý efekt, nebývají zcela totožné s textem mluvených replik ani slohem, ani obsahem), ty dále ovlivňují způsob, jakým sleduje audio-vizuální dílo – nebo, spíš, dílo „audio-logo-vizuální“.

Ostatně, podtitulky hrají v kinematografii klíčovou roli už i historicky. Zjevení distribučního formátu DVD s jazykovými menu usnadnilo přístup k rozličným jazykovým verzím filmů, stejně tak i oběh filmů po internetu, a konečně i recentní rozmach vícejazyčných filmů, které zachovávají přirozenou jazykovou diverzitu svých prostředí.

### 3.2 Text strukturuje vidění

Měl bych výmluvný příklad, ostatně jsem ho mnohokrát ukazoval při svých přednáškách, který demonstruje hodnotu přidanou textem. Pochází z prastarého televizního vysílání z roku 1984. Na obrazovce vidíme letecký den někde v Anglii, komentuje jej ovšem francouzský novinář ze studia v Paříži. Zjevně rozčarován nad dost ledabylým obrazovým stříhem, s nímž musí pracovat, chrabří komentátor dělá, co může. No a v jednu chvíli, když na obrazovce vidíme tři malá letadla na pozadí modré oblohy, prohlásí: „Toto jsou tři malá letadla.“ Grotesknost téhle významové redundance spolehlivě každého rozesměje.

Přitom stačilo, aby komentátor řekl jen „počasí se dnes vydařilo“, a už bychom v obraze viděli jen hezké počasí, ostatně obloha skutečně byla bez mráčku. Nebo třeba „první dvě letadla získávají náskok nad třetím“, a všichni by to viděli stejně. A ještě „kam se podělo čtvrté letadlo?“, a nepřítomnost posledního letounu by se divákům zjevila před očima, vytažená na světlo Boží silou komentátorova slova jako králík z klobouku. Suma sumárum, komentátor mohl říct na padesát jiných věcí a všechny by byly také „redundantní“, ovšem pouze zdánlivě, neboť jedna každá z těch možných replik by vedla a strukturovala naše vidění a význam, který bychom z viděného obrazu „přirozeně“ vyčetli.

Hraničním příkladem téhož je známý pokus Chrise Markera v jeho dokumentárním filmu *Dopis ze Sibíře* (1958), v němž podložil tutěž neutrální pasáž různými komentáři, vycházejícími z různých politických smýšlení (stalinismu, antikomunismu a dalších), čímž vede k myšlence – díky těm vyhroceným příkladům –, že to všechno je jen otázka

ideologie a pouze jejím důsledným potlačením je možné dojít k neutrálnímu způsobu vyjadřování.

Ona přidaná hodnota textu k obrazu sahá mnohem dál než ke konfrontaci (vyřčeného) názoru a (obrazového) náhledu – to by bylo snadné potlačit. Sahá až ke strukturalizaci samotného vidění, jež se dotýká a jemuž dává pevný rámec. Každopádně způsoby, jakými jsme sledovali filmový obraz, ubíhající a utíkající (přínejmenším do osmdesátých let, kdy začaly být dostupné videokazety, později nahrazené DVD a počítačovými soubory), nás nenechávaly objevovat viděné svým tempem, na rozdíl od nástěnného obrazu či fotografie v knize, jež je díky pomalejšímu tempu sledování snazší vnímat odděleně od jejich popisků, od *komentářů*.

Takže, zdá-li se, že filmový či televizní obraz mluví sám za sebe, je to řeč břichomluvecké loutky. A i ten záběr na tři malá letadla na vymetěné obloze je jen loutka, oživená hlasem komentátora.

#### 4. Hodnota přidaná hudbou

##### 4.1 Empatický a anempatický jev

Ve vztahu k ukazované situaci má hudba dva základní způsoby, jak může ovlivnit vyznění filmu.

Prvním způsobem je, že se hudba přímo účastní emočního vyznění scény, vysvětluje jej, přejímá rytmus, tonalitu, frázování, zjevně tak, aby využila fungování kulturních kódů pro smutek, veselí, dojetí či pohyb... V takovém případě můžeme mluvit o hudbě *empatické* (empatie znamená schopnost vcítit se do emocí druhých lidí).

Je to velmi známý jev, vytvářený hudbou, která se jeví v souladu s převládající emocí scény: dramatickou, tragickou, melancholickou a podobně. Nemůže být ovšem vztahován k hudbě samé, slyšené bez obrazu, nenastává mimo konkrétní vztah mezi hudbou a viděnou situací, k níž je hudba připojena, je součástí přidané hodnoty. Proto ani v takovémto případě nikdy nejde o „nadbytečnost“.

V opačném případě hudba, kterou můžeme nazvat *anempatickou* (tedy postrádající empatii), připojením k obrazu přináší ostentativní nezúčastněnost na situaci. Odvíjí se bez zájmu, neohroženě a nevyhnutelně, jako psaný text nebo jako dobře namazaný stroj – a právě na základě této nezúčastněnosti na dění ve scéně ovlivňuje emoční vyznění scény,

namísto zmrazení emocí je naopak násobí a dává jim přesah do vyšších sfér. V tomto druhém případě vyzdvihneme zejména nesčetné skladby přehrávané orchestrionem, hracími skříňkami, kolotočářskou a výtahovou hudbu, jukeboxy a plesovými kapelami, jejichž strojená frivolnost a naivita ve filmech posilují emoce jednotlivých postav i diváků právě tím, že je ignorují.

Tento efekt nezúčastněnosti na dění ve fikčním světě byl bezpochyby využíván už v opeře, tak třeba na konci Bizetovy *Carmen*, když Don José probodne hlavní hrdinku, slyšíme ze sousední arény přeznívajících veselí davu, vítajícího toreadora. Ovšem na plátně má tento jev takovou důležitost, která může vycházet jen z pomyslného intimního vztahu se samou podstatou kinematografie: z jejích skrytých mechanismů.

Vždyť jakýkoli film se vlastně odvíjí nezúčastněně a automaticky, ať už ve smyslu jeho promítání, nebo jeho čtení, obrazy na plátně a zvuky z reproduktorů budí pouze zdání pohybu a života – tento mechanický proces nicméně bývá schováván a zapomenut. Anempatická hudba pak dělává to, že strhává závoj zapomnění a odhaluje pravdu, robotickou tvář kinematografie.

Konečně, existují i hudby, které vlastně nejsou ani empatické, ani anempatické. Mohou být zcela abstraktní, nebo mohou svou přítomností naplňovat jinou funkci, třeba ve smyslu zvukového znaku – každopádně ale bez přímé emoční rezonance s obrazem (leckdy se třeba mluví o *didaktickém kontrapunktu*).

#### 4.2 Anempatické ruchy

Anempatický efekt se zpravidla týká zejména hudby, ale v určitých situacích může nastávat i u ruchů. Kupříkladu, dejme tomu, když ve velmi násilné scéně a zejména po smrti nějaké příběhově důležité postavy nějaký děj (hluk stroje, pobrukování ventilátoru, črčení vody ze sprchy a podobně) v klidu pokračuje *jako by se nic nestalo*. Tak třeba v Hitchcockově *Psychu* (1960) (**obr. 3**) nebo Antonioniho *Povolání: Reportér* (1975). A určitě také v „bezhudbových“ filmových dramatech, jako jsou třeba filmy *Table země není pro starý* (2007) Ethana a Joela Coenových, nebo ve *Flandrách* (2006) Bruna Dumonta, které využívají anempatickou zvukovou prostředí.